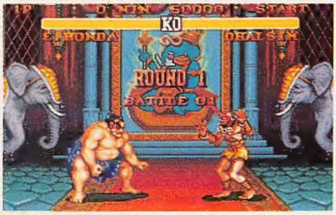
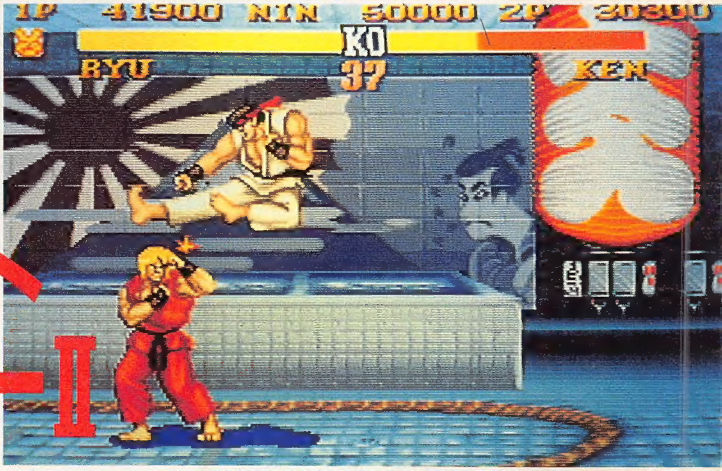
勝率アップのための徹底攻略！

ストリートファイターII

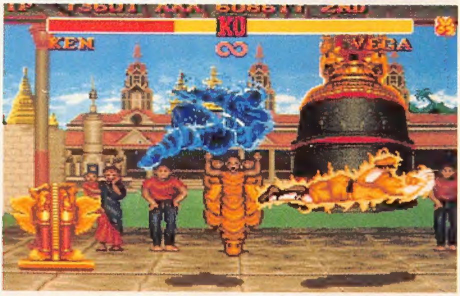
読本 飛翔編

1992年6月26日発行（隔週金曜日発行）第3巻第12号通巻37号特別付録

ストリートファイターⅡ

読本 飛翔編



CONTENTS

キャラクター別徹底攻略
●リュウ・ケン……4
打倒！ リュウ・ケン……7
●ガイル……8
打倒！ ガイル……11
●ダルシム……12
打倒！ ダルシム……14
●春麗……16
打倒！ 春麗……19
●エドモンド本田……20
打倒！ 本田……23
●ブランカ……24
打倒！ ブランカ……27
●ザンギエフ……28
打倒！ ザンギエフ……31
COFFEE BREAK
どうしてアイツに勝てないの？……15
ジャンプの心得……22
発見！ 同キャラ対戦モード……29

文章・構成 梅田コージ

キャラは大きく分けるとこの3タイプ！

きっちり操作しないと勝てないキャラ

どのボタンを押すとどういう技になるのか的確に把握していないとまるで勝負にならず、必殺技もコマンド系なので非常に出しにくい。

使いこなすには時間がかかるが、一度極めてしまえば他のキャラも比較的簡単に操作できる。中・上級者向けのキャラだ。

ダルシム

必殺技はそんなに難しくないが、基本攻撃にクセあり。狙った方向に攻撃できるようになるには、かなりの慣れが必要だ。

リュウ・ケン

一番使える必殺技、昇龍拳が一番出しにくい。でも極めがいがあるぞ。

ザンギエフ

必殺技は出しにくいわ、基本攻撃もややこしいわ……。

一見簡単、実は奥が深いキャラ

2～3種類の基本技を覚えてしまえば、ある程度だったら勝ち進むことができるのが、この二人。

が、実際はメチャクチャ奥が深く（どのキャラでも奥は深いが）、高度な大技や連続攻撃を数多くもっていたりする。基本技だけでも手がつけられないのに、そんなハイテクを使われた日にゃぁ……。万人にオススメのキャラだ。

春麗（チュンリー）

中キックと中パンチ、そして空中投げのタイミングを覚えれば、どうにかなってしまう。これに鷹爪脚が加わったら……。

ガイル

とりあえず、ソニックブームと中キックだけ知っていれば、どうにかなってしまう。そしてサマーソルトが出せれば完璧。

どーにかなっちゃうキャラ

ストII初体験の人にオススメなのがこの二人。とにかく適当にボタンをバシバシ押してりゃ、知らないうちに勝ち進んでしまう。理由は明らか、この二人は攻撃力ナンバー１、２だからだ。パンチボタンを連射すれば必殺技は出るし、密着して強パンチを押せば組んでくれるし。ホントに楽チンなキャラだぞ。

ブランカ

ジャンプしたら中キック、地面にいる時は強パンチか強キックを押せば、とりあえずどうにかなる。パンチ連打で電撃。

本田

破壊力ナンバー１を誇る本田。どんな攻撃だろうが、相手に当たれば相当なダメージを与えることができるぞ。

リュウ・ケン

基本は足払い、そして昇龍拳!

バランスのとれた扱いやすいキャラだが、必殺技を放った後のスキが大きいので、そこを攻められると非常にモロい。強弱のキックを巧みに使い分けて闘おう。

基本攻撃

ジャンプキックから足払いという攻め方が、リュウケンの基本。弱い相手ならキックだけでも十分勝てる!

キックで攻めろ!

しゃがみ強キック&弱キックはリュウ・ケンの基本中の基本。これだけは絶対マスターしよう。

相手が上段防御していたら、足払い。足元が無防備なので簡単に転ばせられる。

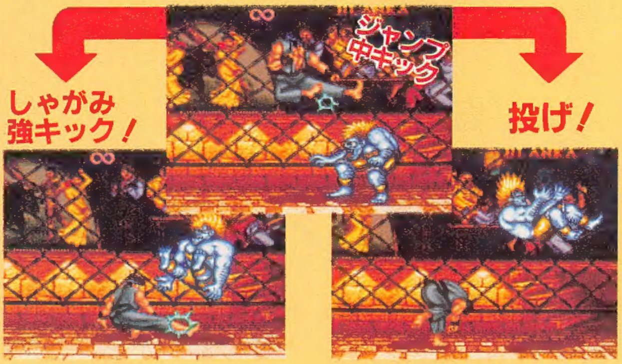
これだけは覚えよう!

密着して弱の足払いを連打。5~6発決まればピヨピヨだ。防御してたら投げろ!

ジャンプキックからラッシュラッシュ!

倒れている相手にジャンプ中キックで飛び込む。防御されてもいいのだ。相手の目の前に着地したら、すぐにしゃがんで足払い(強キック)だ。防御が甘い相手だと簡単に転んでくれるぞ。

足払いを完璧に防御している相手は、ジャンプ中キックから着地したら投げてしまおう。足払いを警戒しているので、やはり簡単に投げられるぞ。



対空はこれで完璧

相手が飛び込んできたら、タイミングが合えばアッパー(強パンチ)で撃ち落とせるぞ。昇龍拳が出せない人は、とりあえずこれで対処しよう。

必殺技攻撃

リュウ・ケンの必殺技は、どれもコマンド入力系の技なのでさまざまな使い方が可能だ。昇龍拳は絶対覚えるべし。

この2つは死んでも覚えろ!

起き上がり昇龍拳

自分が転ばされてしまったら、まず相手はジャンプして懐(ふところ)に突っ込んでくる。そこで起き上がると同時に昇龍拳! 上昇中は絶対無敵なので、100%当たるぞ!

波動昇龍拳(はどうしょうりゅうけん)

波動拳は、放った直後必ず一定の硬直時間(こうちょくじかん)があり、まったく動けなくなるというデメリットがある。そこで、その硬直中に昇龍拳コマンドを先行入力。すると硬直が解けたと同時に昇龍拳が出せるのである。相手が波動拳を跳(と)び越(こ)えてきたらこれだ。

波動拳はこう使え

防御の上からでも体力を削(けず)れる波動拳。しかし、本当の使い方は相手を威嚇(いかく)しジャンプさせることにある。

間合いが近ければ波動昇龍拳、遠ければ着地の瞬間(しゅんかん)に足払いで転ばせる。間合いに注意しよう。

つまさきで蹴るように間合いを調整しろ!

強の昇龍拳は撃つな！

上昇中は完全無敵の昇龍拳だが、落ち際(ぎわ)はまったくの無防備なのである。強・昇龍拳の空振りなんてのは、それこそ絶好のカモ。昇龍拳は弱パンチで！

投げ技攻撃

リュウ・ケンの投げの間合いはけっこう広く、相手が背中に落ちてきても投げてしまう。投げをマスターすれば完璧だ。

暗黒技(ダーク)

相手に密着してしゃがみ、弱キックを連打。防御していたらすくっと立ってすぐに投げ。相手は、いつこちらが投げにいくかタイミングがまったく読めない。

この繰り返しで勝つことができるが、これでは実力で勝ったことにはならないぞ。２Ｐ対戦では使わないように。

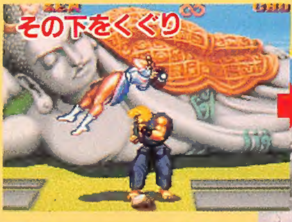
投げ返し

相手が投げにくるな、とピーンと察(さつ)したら、逆に投げ返してしまえ。タイミングが難しいかもしれないが、防御の直後に中強ボタンを連打するだけでいいのだ。

中強ボタンを連打連打！

着地の瞬間を狙って投げろ！

相手が跳んだら、着地の瞬間に投げてしまえ。とくに、ジャンプの下をくぐり、投げるというパターンはメチャクチャ使えるぞ。これで春麗はカモだ！



投げにくるところを投げ返せ！

打倒、リュウ・ケン！

ジャンプは昇龍拳のカモ、絶対跳ぶな！

跳んだら必ず昇龍拳、歩いていけば波動拳に足払い。スキがないように思えるが、決してそんなことはない。何か技を空振りしたら、そこが反撃のチャンスだ！

波動拳を先読み

リュウ・ケンが波動拳を撃（う）ったのを確認してからジャンプ攻撃をしても、まず向こうの次の攻撃が間にあってしまう。

そこで、リュウ・ケンが波動拳を撃つと同時、もしくは一瞬早く自分が飛び込んでいくのである。そうすると波動拳を撃った直後は硬直しているので、モロにくらってくれるぞ。これで波動拳は怖（こわ）くない！

昇龍拳の落ち際を狙え！

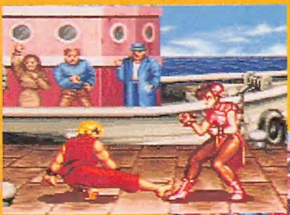
昇龍拳の落ち際はまったくの無防備なので、反撃の大チャンス。そうやすやすと相手が昇龍拳を空振（からぶ）りしてくれるわけないが、うまくフェイントをおりまぜて適当にパターンを変えるのである。強・昇龍拳の空振りはオイシイぞ！

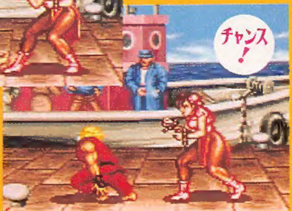
投げてもいいし、強パンチで叩（たた）き落（お）とすのもいい。強の昇龍拳を撃ってくれないかなぁ。

カ〜モが空から降ってくる〜。待ってましたと攻撃してあげよう。

強足払いの空振りを誘え！

リュウ・ケンは、ちょっと接近するだけでブンブンと足払いを仕掛（しか）けてくる。この足払いの空振りが実にスキだらけで、まるで攻めてくださいといわんばかりだ。





間合いに注意！

ジャンプはよーく考えて

ジャンプしたら、まず間違いなく昇龍拳のエジキだ。相手がリュウ・ケンの場合は絶対飛ぶな！

昇龍拳だけでなく、アッパーも恐い。どちらにしろ、飛んではダメ。

昇龍拳！

ガイル

技のキレ、スキのなさ、すべてが完璧！

基本攻撃が使えて、必殺技にスキがほとんどない。パンチ、キック共にリーチが長く、投げ技も多彩。サマーソルト、ソニックブーム、中キック、これで決まり。

基本攻撃

防御してしゃがみ中キック、という攻め方がガイルの基本。ガイル使いを目指すんだったら、まずこれを覚えよう。

ガイルの基本は中キック

ガイルの基本はスライドキック（しゃがみ中キック）。このキックは、リーチが長く技の戻りも早いので、遠い間合いから足元を連続的に攻撃できるのである。これさえ覚えてしまえば、ほかのキック技はまず使わない。

相手に少し近づき、ソニックブームで上段を攻撃し、すぐにスライドキック連発で足元を攻める。まずはこの上下段攻撃を徹底的にマスターしよう。

これだけは覚えよう

ソニックブーム＆しゃがみ中キック

困った時の強パンチ

中キックの次に使えるのが強パンチだ。しゃがんでいるときに出すと伸び上がるかのようなアッパーになるので、上空の敵を叩き落とすのに使える。

また中キックが当たらないような遠い間合いから立った状態で出すとスピニングバックナックル。リーチが長く破壊力も！

ジャンプ強パンチも強力！

立ち上がったように見える！

リーチが長い！

必殺技攻撃

ソニックブームにサマーソルト、両方ともタメ系の技。どちらにも素早く対応できるようにしよう。

たえず斜め下に！

ソニックブームを作るときのタメは左、サマーソルトのタメは下。ここで斜め下に入力しておけば、どちらにも対応できる。

あらかじめ左下に入力しておき、歩いてきたらソニックブーム、ジャンプしてきたらサマーソルト。後ろジャンプしながらタメを作り、着地の瞬間ソニックブーム、なんてことも可能だ。

この状態から

どっちも出せる！

ソニックブーム

サマーソルトキック

ソニックブーム後の行動

じっと防御していたら盾にして近づき、キックが当たるギリギリの間合いでしゃがんで強か中キック。もっと近づいて投げてしまうのもいい。

ジャンプしてきた場合

ソニックブームを撃った直後に相手が飛び込んできた場合は、自分が立っていたら中キック、しゃがんでいたら強パンチが確実。できる人は空中投げを狙え！

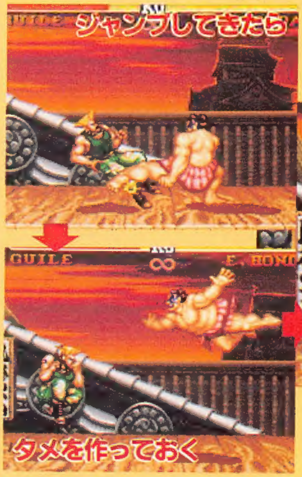
相手が防御している場合

ただソニックブームを連発しているだけじゃ、相手に勝てない。あくまで威嚇に使い、相手を自分の手のなかで踊らせるようにするのだ。

サマーソルトキックはこう使え！

相手に転ばされてしまったら、転んでいる間にタメを作っておく。相手が倒れている自分めがけてジャンプしてきたら、起き上がる瞬間にサマーソルト。これが出せれば、もう転ばされても怖(こわ)くないぞ。

相手が跳(と)び込(こ)んでこなかった時のことを考え、タメは斜(なな)め下で作っておくのが望ましい。



タメ系の必殺技をもつキャラは、全員転んでいる最中でもタメを作ることができるのだ。が、一番怖いのはやはりガイルのサマーソルトだろう。安易に飛び込むな！

サマーソルトは空振りするな

上空攻撃に対しては完全に無敵となるサマーソルト。しかし、これもリュウ・ケンの昇龍拳と同じく落ち際がまるで無防備になってしまうのだ。着地の瞬間に投げるという技もあるが、やはり空振(からぶ)りはさけたいところ。

なお、強だと高く飛び、弱は低く飛ぶ。

相手のジャンプを読み間違うとエライ目にあうぞ。絶対に空振りするな！

連続技攻撃

ガイルの連続技は、必殺技のタメをいつどこで作るかがポイントになる。空中でもタメることができるぞ。

ガイル三段撃ち

3発決まれば必ずピヨってくれる豪快(ごうかい)な技。下の連続写真のように攻めるだけでOKなのだが、最後のサマーソルトを決めるには、空中でタメを作っておく必要がある。ジャンプしたらすぐに斜め下に入れろ！

ガイルラッシュ

ソニックブームを撃ったら、しゃがみ中キックがギリギリ当たる間合いまで近づき、キックを連打。そしてまたソニックブームで近づいて、さらにキック。それを繰り返せば、簡単に相手を端(はし)に追(お)い詰(つ)められる。

打倒、ガイル！

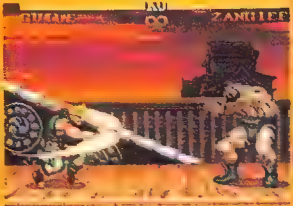
メチャクチャ手ごわい、しかし勝算はある！

サマーソルトを空振りしたときぐらいしかスキがないので、非常に攻めにくい。が、基本を守れば必ず勝てる相手だ。相手の行動を常に先読みしよう。

ソニックブーム後の行動を読め！

ガイルがソニックブームを撃った後の行動は、基本的にはP9の7パターンぐらいしかない。そこで相手の行動を先読みして、こちらがいち早く攻撃してしまえばいいのだ。たしかに技の種類は多いが、実際に相手が使ってくる技は2～3種類しかない。対戦相手のクセを見抜け！

自分は防御するか飛び込むしかないが、端(はし)に追い込まれると絶対に不利。なるべく画面の中央で闘おう。



ソニックブームを撃ってから前進してきたら、サマーソルトは絶対にない。

これで相手をじらそう

ソニックブームを連発してきたら、垂直(すいちょく)ジャンプでひたすらよける。そうするとシビレを切らしてしまい、無防備(むぼうび)に接近してくる場合が多い。タメを作る余裕(よゆう)を与えるな！

サマーソルトを誘え！

飛び込むフリをしてサマーソルトの空振りを誘(さそ)う。落ち際はまったくの無防備(むぼうび)だし、しかもサマーソルト連発も絶対にないので、反撃のチャンスだ。ただ投げにいくと逆に投げ返されてしまう場合があるので、必殺技か強系の攻撃がいいだろう。

空振りさせ

うかつに飛び込むな！

「しゃがみ中キック連発で相手にまったく近づけないので、ジャンプしたらどうかな？」これはサマーソルトで落としてください といわんばかりの、あさはかな判断。相手はそれを狙(ねら)っているのである。絶対跳(と)ぶな！

飛び込むと

必ずサマーソルト！

ダルシム

ジワジワと体力を削っていけ！

ゲテモノキャラといえば、ご存知ダルシム。伸縮自在の手足による遠隔攻撃がウリだが、あの独特の操作感覚に慣れるのはチト大変かも。

基本攻撃

手足が伸びる方向をきちんと把握してないと、思った方向に攻撃すらしてくれないぞ。

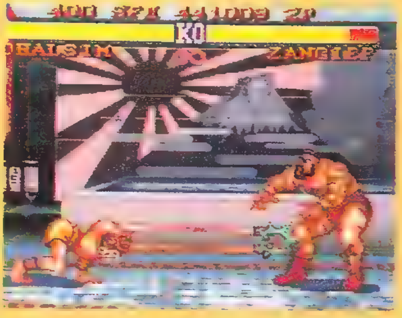
これだけは覚えよう！

相手が飛び込んできたら立ち弱キックで撃墜し、地面にいたら立ち強パンチかジャンプ中キック。両者ともジャンプしたら強パンチ。これだけで相手はそう簡単には近づけないはずだ。

これだけ知ってりゃ十分勝てる！

ジャンプ強パンチ！

立ち強パンチは射程距離No.1!

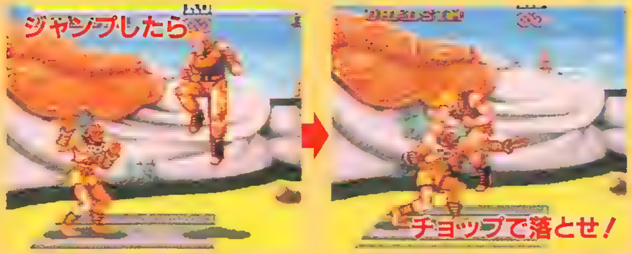


飛び道具はスライディング

しゃがんだ状態でキックを出すと、スライディングになるのだ。これは、ガイルのソニックブームやリュウ・ケンの波動拳をかわすのに使えるぞ。

近づかれたら……

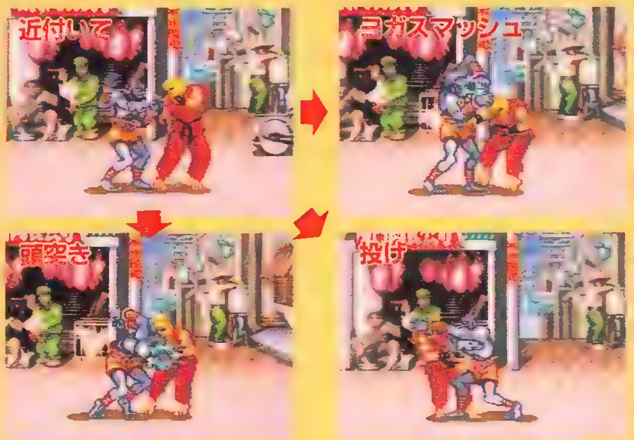
近い間合いまでこられても慌てない慌てない。だいたいの相手はジャンプで接近してくるはずだから、タイミングを合わせて立ち弱パンチ(手刀チョップ)。意外にも対空に使えるのだ。



大技攻撃

密着してきたらこっちのもの!

ダルシムは遠い間合いでジワジワいたぶるだけじゃなく、近づいたら近づいたで、投げハメでＫＯまでずっとくっついたままにできる（ダルシムのハメ技は前号の付録を参照してね)。端に近い方向に投げちゃえば、相手はますます逃げ場がなくなってしまうのだ。



ドリルはよーく考えて!

ドリルパンチとドリルキックは突っ込んでいく角度が違うので、相手との間合いを考えてうまく使い分ける。

ただそのまま出しただけでは必殺技などで落とされてしまうので、後ろジャンプで逃げると見せかけてドリルで突っ込む、という具合に奇襲的に使うのが望ましい。

逃げると見せかけて、相手に突っ込んでいくことができる。意表をついて出すといい。

投げの間合いを把握しろ

ダルシムの投げの間合いは、ザンギエフのスクリューパイルドライバーに次ぐ広さで、他キャラと比べて２倍近くある。相手が投げの間合いに入る前に自分が投げてしまえるので、非常に投げ返されにくい（その代わり、威力はあまりない)。

投げのチャンスはいくらでもある。果敢に狙ってみよう。

打倒、ダルシム！

逆転のチャンスは十分あるぞ

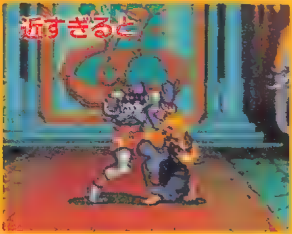
唯一連続技をもたないキャラなので、逆転することは容易。ジワジワと追い詰められても、とにかく耐える。スキをついて連続技で攻めれば、一気に形勢逆転！

とにかく近づけ！

ヨガファイヤーと射程の長い手足にいいようにもて遊ばれ、一度も近づけないままKOされてしまった、なんてこともあるだろう。そう、とにかく近づくしかないのである。あんまり近いとハメられてしまうので、中間がもっとも攻めやすい。

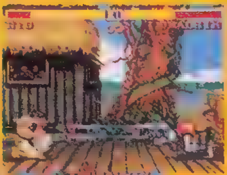
チャンスをうかがい、とにかくとじっと耐える。ダルシムは全キャラ中もっともピヨりやすいので、逆転のチャンスは十分あるぞ。連続技でたたみかければ、あっという間にKOだ！

ヨガファイヤーはくらうと必ず転倒してしまう。絶対にくらうな！



伸びた手足に攻撃

伸びた手足にも当たり判定があるのでそれを撃ちにいく。必殺技はもちろん、通常攻撃でもなんとかなるぞ。ダルシムの攻撃パターンは限られているので、次の行動を読みやすい。



来るな！と悟ったら、早めに技を出す。悪くても相打ちだ。

ドリルは反撃のチャンス！

ドリルで攻撃されると、ついうろたえてしまうが、実は絶好のチャンスなのである。

突っ込んできたら、それは投げを狙っていると判断していい。そんなのは防御して逆に投げ返してしまえばいいのである。確かにダルシムの投げの間合いは広いが、自分しか投げれない間合いをうまく狙って着地できるダルシムなんてそういない。

タイミングさえ合えば撃ち落とすことも可能だ。

COFFEE BREAK

どうしてアイツに勝てないのか？

そんなにうまいわけでもなく、必殺技も満足に出せないヤツが対戦相手。しかし、いっくら勝負してもまったく勝てない。うーむ、どうしてなんだろう……。

誰にでもこういう経験はあるはずだ。キャラの相性というどうしようもない問題もあるが、基本ができていればどんな相手でも必ず勝つことができる。悪いのは自分なのだ。

どうして勝てないのか、そして勝つためにはどうしたらいいのかを研究してみよう。

必殺技も満足に出せない相手なのに、負けてばかり。どうして？

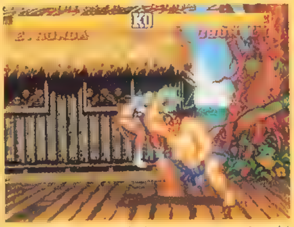
必殺技なしでも勝てる！

「昇龍拳が出ないから負けるんだよな」という声をよく聞く。

ちょっと待った。確かに必殺技は出せたほうがいいが、無理して出せるかどうかもよくわからない必殺技を狙いにいくよりは、開き直って必殺技なしで勝負したほうがいい。

パンチやキック、そして投げをうまく組み合わせれば、必殺技なしでも勝つことは可能だ。まず基本的な攻撃で勝てるようになれば、今度はそれに必殺技を組み合わせた攻撃が自然に身につく。そうするとメキメキ強くなるぞ。

起死回生の昇龍拳が炸裂。いつでもどこでも出せるようになりたいね。



強パンチは、どんなキャラでもだいたい対空兵器になる。跳び込んできたらこれだ。

基本攻撃でどうにかなっちゃうキャラを使うのも悪くないぞ。

投げにきたら投げ返せ！

密着したら、必ず投げ技がくると思っていい。そこで相手が投げにくるところを投げ返す。

春麗とうまいリュウ・ケンは、積極的に投げを狙ってくるだろう。というのは、彼らは背中にも投げの判定があるので非常に投げやすいからだ。だったら、相手の裏をかいて投げ返してしまうのである（詳しくはP19参照）。

後ろに飛び込んできたら、相手は投げを狙っていると思え。

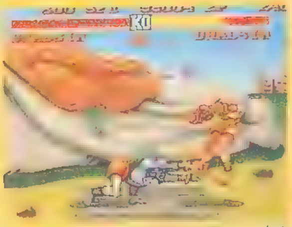
相手の下をくぐって、投げ返してしまえばいい。

攻撃パターンを変えよう

同じ相手とずーっと対戦していると、「こいつはジャンプしたら必ずこうくるな」といった具合に、お互いの攻撃パターンがだんだんとわかってくる。パターンが単調だと、そこを付け込まれてあっという間にKOされてしまうだろう。

そこでトリッキーに、かつ大胆に攻撃パターンをガラっと変えてしまうのである。そうすると相手は翻弄されてしまい、とたんにボロを見せてくれるぞ。

攻撃パターンが単調なキャラといえば、ブランカ。



攻撃パターンを変えるということは、攻め方も変えなくてはいけないということ。

春麗

華麗なフットワークと脚線美で相手を翻弄しろ!

人気ナンバー1を争う紅一点の格闘家、春麗。動きが素早いのが特徴だが、その代わり攻撃力、防御力が弱く、決め技に欠ける。扱いは簡単だが、奥が深いぞ!

基本攻撃

春麗でよく使うボタンは中パンチ、中キック、強キック。問題はこれらをいつどこで使うか? である。

相手が転んだら密着!

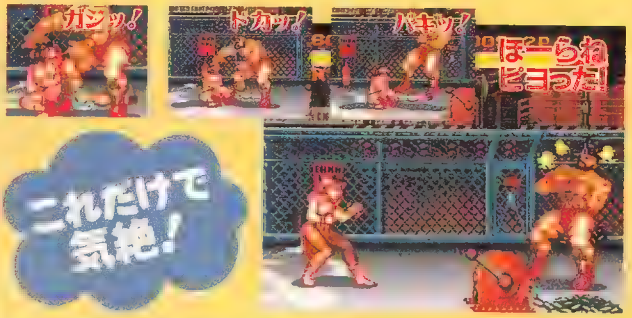
まず相手を転ばせるにはしゃがみ強キック。地面に腕をついて相手を転ばせる技だが、これは下段防御してないと防ぐことはできない。間合いも長く、簡単に転ばすことができるぞ。

起き上がり際に、再度しゃがみ強キックか立ち中パンチ。相手はどちらがくるのかわからないので翻弄されてしまう。

足払いだけで気絶!

しゃがみ中キックを連続3発当てるだけで、相手は必ず気絶する。こんな簡単にピヨってくれていいんだろーか?

春麗といえば、投げ技のイメージが強いが、実はキック系の技が非常に使えるのだ。



夏塩蹴で転ばせろ!

垂直ジャンプしながら強キックを押すと、夏塩蹴というぐるっと1回転するキックになる。非常に射程が長く、当たれば地上・空中に関わらず相手を転ばしてしまうので意外に使えたりする。とにかく相手を転ばせろ!

必殺技攻撃

百裂キックにスピニングバードキック。どちらの必殺技も使用頻度は低いので、あまりこだわらなくてもヨイ。

防御の上から体力を削れ！

百裂キックの使い所は、相手の体力があとわずかになり、なおかつ端に追い詰めたときだ。相手は後ろに下がれず、ただ防御するのみだし、防御していてもその上から体力を削ってしまうのである。

ただ、出す瞬間がどうしても無防備になってしまうが……。

防御の上から百裂キック！

端に追い詰め キックボタン連打！

一瞬無敵な必殺技

スピニングバードキックは、逆さになるまでの間が無敵なので、飛び道具を避けるのに使える。しかし、回っている間はずっと無防備なので使い所に注意。

大技攻撃

春麗は、必殺技よりも投げや鷹爪脚(かかと踏み)のほうが使えるのだ。ここでは空中投げをくわしく紹介しよう。

なんでも投げる空中投げ

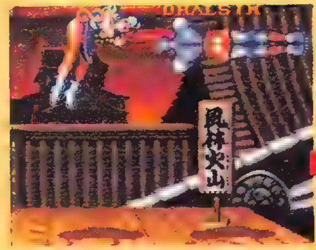
春麗の龍星落（空中投げ）は、間合いが広い。相手がジャンプしたらいつでもどこでも投げられるが、残念ながら無敵の必殺技だけは投げることはできない。ボタンは中パンチがオススメ。

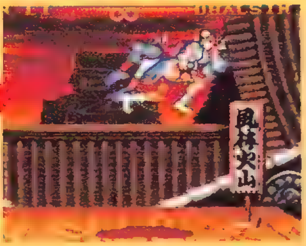
驚くべきことに、リュウ・ケンの竜巻旋風脚やダルシムのドリル攻撃も投げられるのだ！

どんな敵でもジャンプしたらチャンス！このぐらい離れていても投げてしまうぞ。

竜巻旋風脚を斜めにかすめるようにしてジャンプ。そして、相手と横座標が重なったら中パンチを押せば投げる。

竜巻も投げる！





ドリルまでも！

ドリルで突っ込んできたら、それに当たらないように軌道を予測し、空中で間合いに入るようにジャンプ。

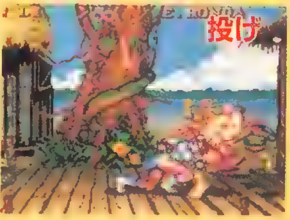
連続技攻撃

攻撃一つひとつに威力がないため、体力を大幅に削るには連続攻撃と投げ技が有効。ピヨったらこっちのものだ！

春麗三段撃ち

相手がピヨったら、体力を減らす絶好のチャンスだ。そこから投げるのも悪くはないが、それじゃあまりにももったいない。

そこでこの三段撃ちをオススメする。これだと投げ以上に体力を減らすことができるぞ。3発目は3つ選択(せんたく)技があるけど、これは相手との間合いや、気絶から復活するタイミングなどを考えて臨機応変(りんきおうへん)に対応しよう。投げがお手軽だ。

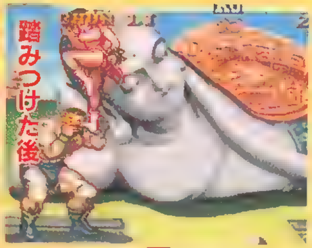


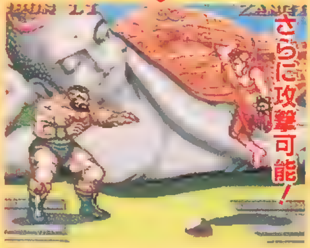
かかと踏みいろいろ

鷹爪脚（かかと踏み）は、何かに当たるか着地するまでは、ずっとその格好のままという欠点がある。しかし、一度相手に当たれば、再度空中で攻撃が可能なのだ。これを知っているのと知らないとじゃ大違(おおちが)いだぞ！

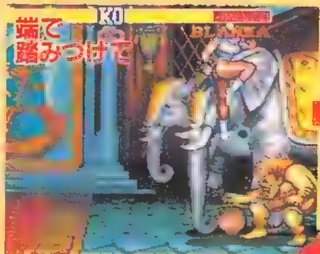
踏みつけてから弱キックで逃げたり、再度踏みつけたり、なんと投げることもできてしまう。なお、再度踏みつけるには、中キックボタンを連打するだけでＯＫ。

画面中央でやると絶好のカモになってしまう。やるなら端だ！

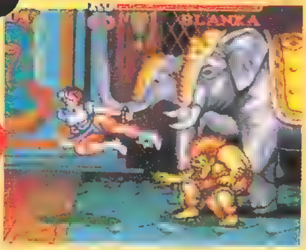




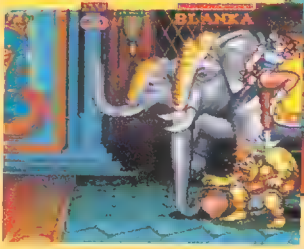
さらに組み合わせで

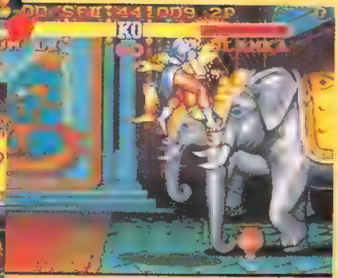


弱キックで逃げる



再度踏む！





空中投げ！

打倒、春麗!!

飛び込むと空中投げのエジキ、絶対にジャンプするな!

地上ではキックと投げ、ジャンプで逃げれば空中投げ。いつのまにか端に追い詰められ、そしてKO。春麗にこういう目にあわされている人は、これを読め!

投げにくるところを投げ返せ!

まず投げだが、これは全キャラ投げ返せる（ブランカだったらかみつけばいい）。春麗の投げの間合いは意外に狭いのだが、素早いので吸い込まれるような錯覚に陥るのだ。正面から投げにきたら投げ返してやれ!

じゃあジャンプして自分の背後に回り込まれたらどうするか。実は、春麗は背中にも投げの判定があるのである。写真Aを見ていただきたい。2コマ目でお互い背中を合わせているが、これだと春麗にしか投げのチャンスはないので、一方的に投げられてしまう。そこで、一瞬早く着地地点で正面を向き、投げてしまえばいいのだ（写真B）。

A

B

ジャンプの頂点あたりで進行方向に2～3歩進む。両者、投げを狙っているぞ。

よし、春麗の背後をとった!　これで一方的に投げられることはない。

投げ勝った。それでも投げられてしまったら、それは向こうの方が一瞬早いのだ。

飛ばない春麗には、射程の長い技で

まったく飛び込んでこず、キックや投げしか狙ってこない春麗もいる。しかも自分が跳んだら空中投げのエジキに……。

そんな春麗には、まず絶対に跳び込まないこと。そして地上戦では射程の長い技で応戦するといい。

どうしても飛び込んでしまいがちだが、そこはぐっと我慢するように。

各キャラ、必ずリーチの長い技をもっているので、それを有効に使おう。

エドモンド本田

移動速度は遅いが、攻撃力ならナンバー1！

動作がノロい、ジャンプしにくい、当たり判定がデカい、などなどの欠点はあるものの、全キャラ中ナンバー1の攻撃力を誇る本田。実はめちゃくちゃ強い。

基本攻撃

さすがはスモウレスラー、張り手が強力！　地上戦だったら基本攻撃だけで十分勝てるぞ。

張り手でいけいけ！

防御しながらしゃがんで弱パンチを押すと張り手になる。これだけで、地上からの攻撃はすべて跳ね返してしまうぞ。跳び道具がないキャラにとくに有効。

立ちキックは必ず転ぶ

強中弱に関係なく、立ったままのキックで払い蹴りになる。大キックなら、相手は必ず転倒する。射程も長いので使えるぞ。

対空はこれで完璧！

弱パンチで「シュッシュッ！」と押しているところを飛び込まれたら、立ち強パンチ。するとごっつぁんチョップになり、たいていの敵は叩き落とせる。

これと張り手を組み合わせれば、もう怖い者なし。ちょっとタイミングがシビアだけど……。

跳んできたら…

立ち強パンチ！

威力絶大の強キック

立っていようがしゃがんでいようが、強キックは射程が長く、しかも超強力。ジャンプキックは、見た目はどれも同じだけど強キックは破壊力絶大。とくに使用頻度が高いのは、斜めジャンプ強キック（跳び丸太蹴り）だ。

当たると痛い！

必殺技攻撃

本田の必殺技は、タメ系のスーパー頭突きに連射系の百裂張り手。ポイントはスーパー頭突きの使いどころだろう。

起き上がりはこれで無敵！

スーパー頭突きは使い道の少ない技のようだが、意外なところでその威力を発揮する。出す瞬間が無敵なのを利用し、対空の攻撃に用いるのだ。

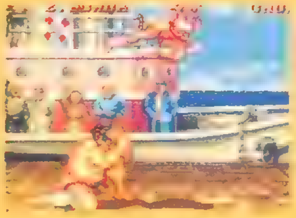
相手に転ばされたら倒れている最中にタメを作り、飛び込んできたところを弱のスーパー頭突き！　相手がどんな攻撃をしてこようとも、跳ね返すぞ。

これもタイミングが少々シビアだが、対戦では必須の技だ。絶対覚えろ！

ガイルのサマーソルト、リュウケンの昇龍拳並みに無敵なので、これで起き上がり際は完璧だ。ボタンは必ず弱でやること。

飛び道具のないキャラにはこう攻めろ！

まず、張り手の最中に十字キーを斜め下に入力しておく。相手が飛び込んできたら弱のスーパー頭突き。あとはその繰り返しだ。飛び道具がないキャラには、かなり有効な技。



一気に間合いが詰まる

相手と間合いを詰めたかったら、強のスーパー頭突きだ。無敵の必殺技や、飛び道具などで撃ち落とされる危険があるので、あまり役に立たない使い方だが……。ザンギエフ、ブランカ、春麗に使うといいぞ。

昇龍拳や飛び道具などで撃ち落とされる可能性もある。乱発しないように。

百裂張り手は画面端で

百裂張り手をただそのまま出したって、そんなのはすぐに相手に逃げられてしまう。

相手を画面の端に追い詰め、脱出不能にしてやるのが、正しい百裂張り手のやり方だ。

大技攻撃

本田の大技といえば投げとさば折りだが、さば折りのほうが精神的に与えるダメージが大きい(ような気がする)ぞ。

フライングスモウプレス

斜め(なな)ジャンプしながら中キックで、フライングスモウプレスになる。これは必殺技以外では、返すことはできない技だ。

この技で相手に飛び込み、着地の瞬間に投げてしまうのが、本田の常套手段(じょうとうしゅだん)。投げの代わりにさば折(お)りというのもグー。また、さば折り→スモウプレス→さば折り……というハメ技も存在する。

フライングスモウプレスの代わりに跳(と)び丸太蹴り(斜めジャンプ強キック)でもいいぞ。

スモウプレスで飛び込む。当たればラッキーだし、防御されたらつかんでしまえばいい。

ジャンプしたら十字キーは斜め下に!

「いつもあっという間にやられたちゃうんだよなぁ」という人のプレイを見ると、防御がまるでなっていない。とくにジャンプの落ち際(ぎわ)が弱いようである。

空中でくらってしまうのは仕方ないとしても、ジャンプしたら必ず落ち際の防御を完(かん)璧(ぺき)にすること。

昇龍拳や波動拳よりも、まずこういう基本的なことを先に覚えるようにね!

相手は足払いを狙っているぞ

防御が甘いとこーなる!

ジャンプしてから着地するまで、十字キーをジャンプした方向に入れっぱなし。こういう人は、まず着地の瞬間に足払いで転ばされてしまう。着地の瞬間に十字キーを斜め下に入れて、足元を防御するように。これ基本なり。

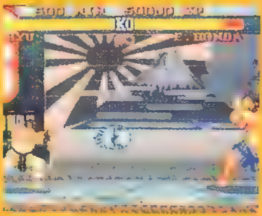
打倒、エドモンド本田！

攻撃力がハンパじゃない、絶対にくらうな！

1発1発の攻撃力が異常なまでに強い本田。攻撃パターンを完璧に把握していないと、かなり苦戦する。飛び道具があるキャラは比較的楽だ。

飛び道具で押せ押せ！

しゃがみ張り手攻撃がメインの本田だったら、飛び道具をひたすら連発。防御の上から体力をジワジワ削ろう。もっていないキャラは、かなりキツイ！



このぐらい離れて波動拳を撃てば、飛び込まれることはない

ガイルは本田の天敵。どーしても勝ちたかったらガイルだ！

スモウプレスできたら…

ジャンプキック系で飛び込んできたら、まず投げにくると思っていい。そこでジャンプ攻撃を防御したら、すぐに投げ返せ！面白いように投げれるぞ。

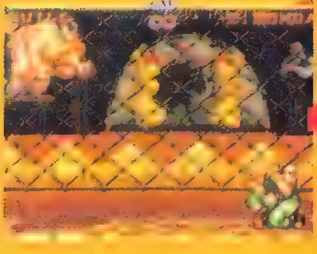
昇龍拳はどんな技でも跳ね返してしまう

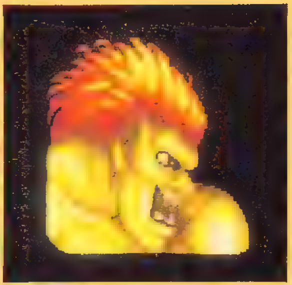
無敵の必殺技、ガイルのサマーソルト。

防御したら、逃げジャンプキックというのもテだ。投げが苦手な人はこれで対処するといい。

着地の瞬間がチャンス！

まず、遠い間合いから飛び道具で威嚇する。相手が斜めジャンプして跳び越えたら、着地の瞬間に足払い。そしてまた飛び道具で攻撃。あとはこの繰り返しだ。爪先で蹴るようにしよう。





ブランカ

欽ちゃんキックで跳んでりゃ勝てる！

いろいろ欠点は多いのだが、リーチが長くて攻撃力がある。使うボタンが少ないので、面倒くさがりの人にオススメだ。とりあえず、跳んでりゃなんとかなるぞ？

基本攻撃

地上・空中共に、使える技はほんのわずか。2～3個の攻撃ボタンでなんとかなってしまうのがうれしい。

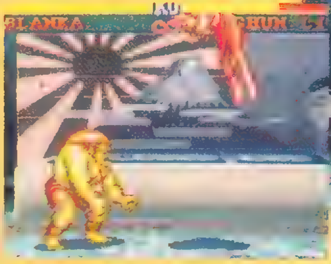
使える技はこれだ！

まず地上戦では、しゃがみ強パンチかキック。これで上下段の攻撃を撃ちわけよう。足払い合戦になったらしゃがみ中キックがかなり有利。

空中戦ではジャンプ中キックか、ジャンプ強キック。

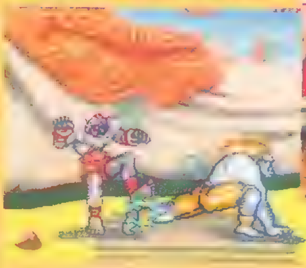
対空は立ち強パンチでＯＫ。

ジャンプしてきたら



立ち強パンチ！

地上戦は
これだけで十分！



しゃがみ強パンチ

ここまで伸びる！

空中では
欽ちゃんキック！

あまりにも使えない技

ブランカは３～４種類の技を覚えていればいいので、他の技は無視してもかまわない。

ここでは、あまりにも使えない技をあえて紹介しよう。見ている分には面白いんだけど、出したら最後、あっという間にたたみ込まれてしまうぞ。

キャットクロー
しゃがんで弱パンチ。エレクトリックサンダーを出す過程にちょこちょこ出る。

ベアアタック
立って弱パンチ。こんな技を出すぐらいなら、かみつきか頭突きのほうがいい。

ローリングネイル
密着して強パンチ。かみつき失敗でクルクル回ってしまうと虚しいぞ。

ニーボンバー
密着して弱キック。中キックだと、2発入るダブルニーボンバーになる。

必殺技攻撃

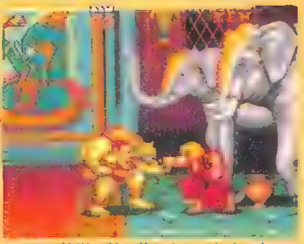
どちらの必殺技も、使いどころを間違うとエライ目にあってしまう。ローリングアタックのカウンターは痛いぞ!

ローリングアタックはよ〜く考えて使おう

強のローリングはメチャクチャ速く飛んでいくため、相手はまず読めない。しかし、読んでなくても弱パンチなどを連打しているだけで簡単に撃ち落とされてしまうのだ。しかもダメージ2倍のオマケ付きだぁ。これは痛すぎる!

単発で使っても落とされるのがオチ!

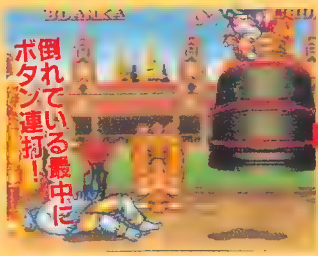
ただなんとなくローリングを出してみました。当たればラッキーかなぁ?



トホホ、簡単に撃ち落とされてしまった。使いどころを考えなくちゃいけないのね。

エレクトリックサンダーはこう使おう

出すのにちょっぴり時間がかかる電撃。自分が倒れている所に跳び込んできたときや、逆に跳び込んでいくときに使おう。単体で使ってはダメ。



大技攻撃

投げ技をもたない代わりに、かみつきというワイルドな技をもつブランカ。さすがはアマゾンの野性児だぜ!

相手が投げにきたらかみつけ!

8人のなかで唯一投げ技をもたないブランカ。みんな甘くみているせいか、相手がブランカだと積極的に投げにくる。そこでわずかなスキをつき、逆にかみ返してやるのである。タイミングは投げと変わらないので、意外と簡単にかみつくことができるぞ。

ただ失敗するとローリングネイルになってしまい、クルクル回ってしまう。こうなったらご愁傷様。あきらめるしかない。

意外に使える頭突き

頭突き(ロッククラッシュ)は、破壊力があり射程も長い。しかも密着して出すと、1発目は上段に、2発目は下段に入るので、相手は防御しにくい。

三段撃ちが完璧でない人は、とりあえずこれで応戦しよう。やっぱ投げがあったらなぁ……。

ガンガン! と2発も決まるから気持ちがいいぞ。かみつきよりも確実だ。

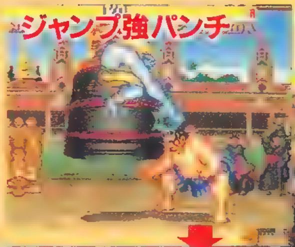
連続攻撃

ローリングや電撃はどうでもいい。頭突きを覚える余裕があったら、ブランカ三段撃ちをマスターしろ!

ブランカ三段撃ち

一気に体力を削る技といえば、かみつきぐらいしかない。では、かみつき以上に体力を削るにはどうしたらいいのか?

その質問の答えが、このブランカ三段撃ちだ。ピヨッたときに決まると投げなみに体力が減ってくれる。非常にありがたい連続技だ。パンパンパン! とリズムよく決めよう。



決まったぜ
ビーストテイル!!

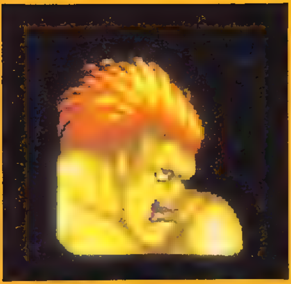
ヨコ三段撃ち

左の三段撃ちほど体力は減らないが、3発決まれば必ずピヨってくれる技。1発目が入れば確実に全部入るぞ。

かみつきローリング

かみつきから離れた瞬間にローリングアタックを決めるという、かっこいい技。

かみついている最中にタメを作っておき、離れた瞬間に強のローリングアタック! 注意するのは、相手はかみつきから逃れようとボタンをパシパシ叩きがちなので、その何も考えてない攻撃に撃ち落とされると非常にマヌケである、ということ。



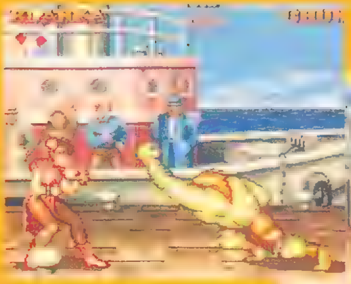
打倒、ブランカ!!

攻撃パターンを見切れば楽勝！

ブランカの攻撃パターンは非常に少ないので、次にどんな攻撃がくるかは容易に予測できる。ローリングアタックも弱パンチを連打していれば簡単に落ちるぞ。

地上ではこれだけパターンを読め！

頭突き



しゃがみ強パンチ

しゃがみ強キック

しゃがみ中キック

リーチの長い攻撃に翻弄されがちだが、地上ではこれぐらいの攻撃パターンしかない。そこで相打ちになってもいいぐらいの覚悟で、射程の長い技で攻撃しよう。

着地の瞬間に必殺技攻撃というのも悪くない。

待ちキャラと飛び道具に弱いぞ

ブランカは、ガイルや本田のようにタメを作ってじっとされるキャラに非常に弱い。

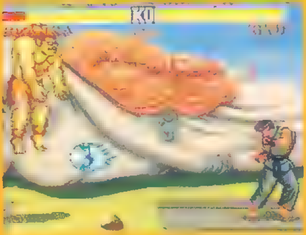
また、垂直ジャンプのスピードが速すぎるため、弱の飛び道具をジャンプでよけるのも苦手。跳び越せずにケツに当たる場合が多いのだ。

タメを作ったまま動かないガイル。蛇ににらまれたカエルとは、まさにこのこと。

ローリングは怖くない！

ローリングアタックをうまく撃ち落とせれば、相手に2倍のダメージを与えることができる。むこうがそれをわかっていれば、ローリングはここぞというときにしか撃ってこないはずだ。ということは、「ここぞ」というときを読む必要がある。

弱の波動拳をガンガン撃ってみよう。よほどタイミングよく跳ばないと、まず当たる。



たとえば、かみつきから離れた直後、弱ボタンを連打していればローリングは絶対にくらわない。いつくるか予想するのは難しいが、決まったときは快感！

ザンギエフ

勝つためには、スクリューあるのみ!!

情けないほど弱いが、驚異的な強さを誇るプロレスラー、それがザンギエフだ。キミはスクリューパイルドライバーをマスターできるかっ!?

基本攻撃

技の種類は多彩なのだが、すべてスクリューのためのフェイントのために存在すると思っていい(ホントか？)。

とにかく相手に近づけ!

使える基本技は、足払い（コサックキック）のみ。強さは無関係で、これをくらうと相手は必ず転倒してしまう。転んだら起き上がり際に再度足払い。

相手が足払いを防御したら、組み技、もしくはスクリューで攻めるのだ!

対空は立ち弱パンチで

相手がジャンプしてきたら、立ち弱パンチ（ブレーンチョップ）でたたき落とすことができる。ペチッ! と当たるかわいいチョップだけど、これはザンギエフの貴重な対空兵器なのでどんどん活用しよう。

相手が飛び蹴りで突っ込んできても……。

このように弱パンチ攻撃でたたき落とせる。

大技攻撃

プロレス技が豊富なザンギエフだが、全部覚える必要はまったくない。ホントに使える技は限られているのだ。

組み技は全部覚えなくても大丈夫

十字キーとボタンの組み合わせでさまざまなプロレス技を出すことができるが、実戦で使えるのは右の2つの技ぐらいだ。

というのは、ほかの技は相手と間合いが離れてしまうからだ。ザンギエフは、とにかく相手に近づかなくてはいけない。

使えるのはこの2つだ!

パイルドライバー

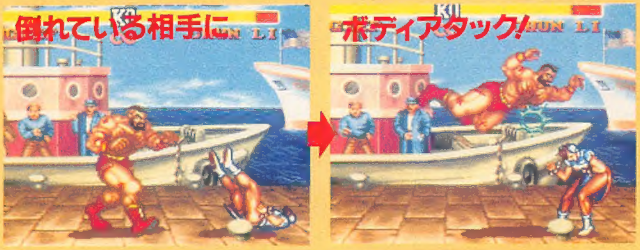
決まったスクリューだ! と思ったらこれだった、という場合が多い。

サンダーファイヤーパワーボム

パイルドライバーなみに使えるのがパワーボム。余裕があればスクリューを狙え!

ボディアタックを多用しろ!

斜めにジャンプから十字キーを下に入力して、強パンチでフライングボディアタックになる。これは無敵の必殺技以外では返すことができないので、相手は防御するのみだ。使えるぞ!



キミは信じられるか? 同キャラ対戦モード

ここまでの記事のなかで何かヘンな写真が交じっているのに気づいてくれただろうか? 察しがいい人はすでにわかったかもしれないが、なんとＳＦＣ版ストIIには同キャラ対戦モードが隠されていたのである。これがまた熱いのなんの! 詳しくは本誌P124を参照してくれ。

スクリューの出し方

スクリューが決まった瞬間はまさに快感！　ここではスクリューの出し方各種を紹介しよう。

STEP① ジャンプスクリュー

ジャンプ中に ぐるっと回す

　ジャンプして宙に浮いている間に十字キーをぐるっと１回転させる。着地と同時にパンチを押せばつかまえるぞ。

　これが一番簡単なスクリューパターンだ。

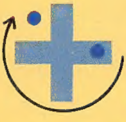
STEP② 足払いスクリュー

足が戻ると同時に パンチボタン

　まず足払いを当て、技が出ている最中に十字キーを１回転させる。そして足が戻ると同時にパンチボタンを押せばつかまえてくれる。これが意のままに出せれば言うことなしだ。

STEP③ 立ちスクリュー

斜め上でとめて 同時にパンチボタン



　十字キーを半回転させ、斜め上で止めると同時にパンチボタン。そうすると有無を言わさず、立ったまままいきなりスクリューになる。難しいけど、決まるとホントに気持ちいいぞ！

これが究極、スクリューハメ

　まず相手を足払いで転ばせ、倒れたところにボディプレス。そして着地したら足払いスクリュー。あとはこれを繰り返すだけ。無敵の必殺技をもっているキャラには、足払いスクリューだけでＯＫ。文章で書くと簡単なんだけどね……。

打倒、ザンギエフ！

どんなに非難をあびようとも、決して近づかせるな！

スクリューが完璧じゃないザンギエフは、まさにサンドバッグ。必殺技でガンガン押していこう。では完璧にスクリューを決めてくるザンギエフには……。

飛び道具を連発！

まず絶対にザンギエフを近づけさせてはいけない。飛び道具があるキャラだったら、ガンガン連発して間合いに入らせないようにしよう。ジャンプでよけられないように、強弱をうまくおりまぜるのがコツ。

ダルシムだったら、どんなにうまいザンギエフでも近づくことは不可能。

そしてザンギエフの天敵、ガイル。ガイルに勝つにはスクリューハメしかない！

足払いは必ず防御

転ばされたら起き上がり際に再度足払いがくるので、これは必ず防御。これには起き上がり昇龍拳さえも間に合わないのだ。へたに攻撃を仕掛けると、どんどん足払いをくらうことになる。

リーチの長い技で攻めろ！

ザンギエフを近づかせてはいけないのはわかった。それじゃ、飛び道具がないキャラはどうしたらいいの？

それは、あたりまえのことだが射程距離の長い技で攻めればいいのだ。春麗だったら強・中の足払い、ブランカだったらしゃがみ強パンチか強キック、本田だったらしゃがみ弱パンチなどなど。

もしそれでも近づかせてしまったら、相手を転ばせて反対方向へ逃げろ！

春麗だったら、しゃがみ中キックと強キックをうまくおりまぜて攻撃するといい。

本田はしゃがんで張り手をやっているだけでいい。ザンギエフは絶対不利！

スクリューの空振りがチャンス！

もし相手がスクリューを空振りしたら、そりゃもう絶好の攻撃チャンスだ。パンチの空振りかジャンプチョップが多いザンギエフは、スクリューがまだ未熟とみていい。

ザンギエフがのこのこ歩いてきたら、思わず投げにいきたくなる。が、そこはぐっと我慢。くどいようだが、絶対に相手に近づいてはいけない！

意味のないパンチ。これはスクリューの空振りパンチだ。チャンス！

わざわざ自分から突っ込んでいくことはない。相手の思うツボだ。

飛翔編

ストリートファイターII読本

ただ勝利のためでなく……

●カプコン●発売中●9,800円（税別）●16M

スーパーファミコンは任天堂の登録商標です

©CAPCOM ※画面写真は開発中のものです